
湾岸
MIDNIGHT CLUB II
R

System-Anforderungen

Minimale Hardware-Anforderungen:
800 MHz Intel-Pentium-III- oder 800 MHz AMD-Athlon- oder 1.2 GHz Intel-Celeron- oder 1.2 GHz AMD-Duron-Prozessor
128 MB Arbeitsspeicher
4-fach CD-/DVD-ROM-Laufwerk
1600 MB freier Platz auf der Festplatte
32 MB Grafikkarte mit DirectX-9.0-Treibern ("GeForce2" oder besser)
Soundkarte
Tastatur
Maus

Empfohlene Hardware-Konfiguration:
Intel Pentium 4 1.8 GHz oder AMD-Athlon-XP-Prozessor
256(+) MB Arbeitsspeicher
16-fach CD-/DVD-ROM-Laufwerk
1600 MB freier Platz auf der Festplatte
64(+) MB Grafikkarte mit DirectX-9.0-Treibern ("GeForce 3"/"Radeon 8500" oder besser)
DirectX-kompatible Soundkarte mit Sourround-Sound
DirectX-kompatibles Joypad, Joystick oder Lenkrad
Tastatur
Maus

湾岸 MIDNIGHT CLUB II



Bevor es losgeht

Beende alle anderen Anwendungen und lege die Midnight Club 2 "INSTALL" CD in dein CD-/DVD-ROM-Laufwerk.

Midnight Club 2 wird innerhalb einiger Sekunden automatisch den Installations-Bildschirm anzeigen. Falls Autoplay abgestellt ist, musst du die Installation manuell beginnen. Dies kannst du durch Doppelklicken des "Arbeitsplatz"-Symbols und dann des CD-/DVD-ROM-Symbols im sich öffnenden Fenster erreichen. Doppelklicke auf die "Setup.exe"-Datei, um mit der Installation zu beginnen.

Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation des Spieles.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG
Du hast Probleme, dein Spiel zum Laufen zu bringen? Oder Probleme mit DirectX? Vielleicht keinen Sound? Dann solltest du mal einen Blick auf die Datei "README.TXT" auf der Midnight Club 2 "PLAY" CD werfen. Hier erhältst du wichtige Informationen und die Antworten zu häufig gestellten Fragen. Du hast aber eine spezielle technische Frage? Besuche uns auf unserer Website www.take2.de. Dort befindet sich ein Online-Supportbereich. Mittels der dort platzierten Selbsthilfe-Tipps kannst du viele Probleme selbst und ohne Zeit- und Kostenaufwand beheben. Wenn alle Stricke reißen, erreichst du über dieses Portal auch den E-Mail-Support von Take 2.

Falls du lieber mit jemandem persönlich sprechen möchtest, kannst du die Mitarbeiter unserer technischen Unterstützung werktags von 12:00 bis 20:00 Uhr unter der Nummer 01805-217316 (0,12 €/min.) erreichen.

Steuerung

Nach links lenken	Linke Pfeil-Taste, Maus nach links bewegen
Nach rechts lenken	Rechte Pfeil-Taste, Maus nach rechts bewegen
Nach oben lenken (Ducken, Stand auf dem Vorderrad)	W-Taste, Maus nach oben bewegen (Optional, keine Standardeinstellung)
Nach unten lenken (Wheelie)	S-Taste, Maus nach unten bewegen (Optional, keine Standardeinstellung)
Gas	Obere Pfeil-Taste, linke Maustaste
Bremse/Rückwärts	Untere Pfeil-Taste, rechte Maustaste
Hochschalten	A-Taste, Mausrad nach oben scrollen
Zurückschalten	Z-Taste, Mausrad nach unten scrollen
Handbremse	Leertaste, Maus-Rad anklicken
Gewichtsverlagerung	Shift
Nitro/WST	X-Taste
Nach hinten sehen	Ziffernblock 0
Kamera hoch	C-Taste
Kamera runter	V-Taste
Karte	M-Taste
In die Karte zoomen	>
Aus der Karte zoomen	<
Scheinwerfer (aufblenden), Power-Ups	F-Taste
Hupe	H-Taste
Pause	Esc
Netzwerk-Chat	Tab



Die Geschichte des Midnight Clubs

Auf geheimen Treffen in der ganzen Welt fährt eine mysteriöse Gruppe von Straßenrennfahrern, bekannt als der Midnight Club, in schnittig getunten und aufgemotzten Sportwagen ihre Rennen um Ehre, Macht und Ruhm. Rennen auf belebten Strassen zu fahren, rote Ampeln zu missachten, Fußgänger zu terrorisieren, auf Gehwegen zu fahren und den Cops zu entwischen sind "Peanuts" für den Midnight Club.

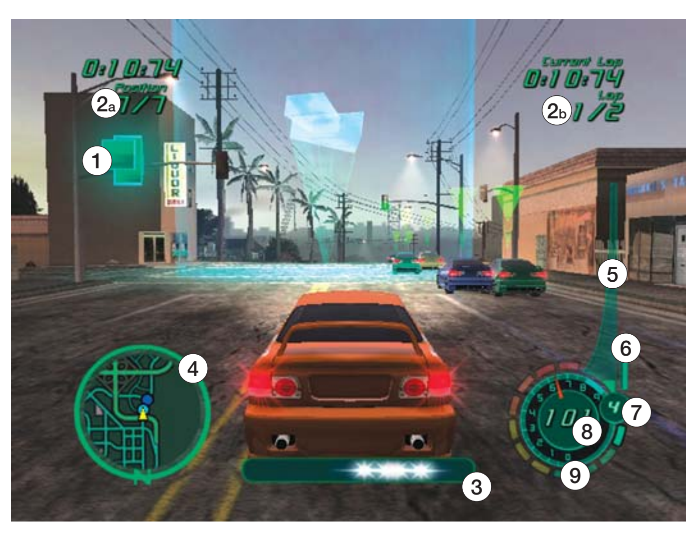
So sagt man zumindest ...

Während du gemütlich durch die dunklen Strassen fährst, bemerkst du einen aufgemotzten, tiefliegenden Boliden, der sich mit wahnsinnigem Tempo durch den Verkehr schlängelt. Fasziniert und auf der Suche nach Action gewinnst du mit eigenen waghalsigen Manövern seine Aufmerksamkeit. Nachdem der Kollege sich dir mit einem höhnischen Grinsen kurz vorgestellt hat, wirft er dir den Fehdehandschuh hin und rast davon. Fest entschlossen, im Club aufgenommen zu werden, rast du ihm mit rücksichtsloser Hingabe hinterher. Nachdem du deinen neuen Gegner in diesem wahnwitzigen Rennen durch die Stadt eine Weile verfolgt und dabei Stück für Stück aufgeholt hast, fährt er schließlich an den Straßenrand. Er fordert dich auf, ihn und seine Freunde um Mitternacht zu treffen. Das ist deine Chance. Nach einem Sieg wirst du in den Club aufgenommen - und das bedeutet Ehre, Action und Ruhm.

Du bist auf dem Weg …

湾岸
MIDNIGHT CLUB II

Heads-Up-Display/HUD



1. **Pfeil:** Der Pfeil leitet dich zum nächsten Checkpoint/Vermittler.

2a & 2b. **Aktuelle Runde:** Die Zeit für deine aktuelle Runde, die Rundenzahl und die aktuelle Position im Rennen.

3. **Rückspiegel:** Zeigt dir die Position und den Abstand der hinter dir fahrenden Spieler. Je größer und heller die Scheinwerfer sind, desto dichter ist dir dein Gegner auf den Fersen.

4. **KARTE:**
   Gelbes Dreieck - Spieler
   Rotes Dreieck - Hauptcharakter
   Grünes Dreieck - Andere Gegner
   Hellblauer Kreis - Nächster Checkpoint
   Dunkelblauer Kreis - Sekundärer Checkpoint
   N - Norden
   Blinkender Rahmen - Aufmerksamkeit der Polizei

5. **Turbo-Anzeige:** Misst den Boost-Grad, den du mit einem Windschatten-Turbo oder einem Burnout erreichst. Für einen Turbo muss die Turbo-Anzeige komplett angefüllt sein. Ein Burnout kann jederzeit ausgeführt werden – sofern die Anzeige einen Wert über Null anzeigt.

6. **Nitro-Anzeige:** Gibt Auskunft über die Anzahl der noch im Tank verbleibenden Nitro-Boosts.

7. **Gang:** Aktueller Gang.

8. **Drehzahlmesser/Geschwindigkeitsmesser:** Drehzahlen in U/min. und Fahrzeuggeschwindigkeit in MPH.

9. **Schaden:** Zeigt den aktuellen Schaden deines Fahrzeugs an.



SCHNELLER START

Begib dich innerhalb der Menüs zu Arcade und wähle dort den Spritztour-Modus. Hier kannst du auf ZWEI-SPIELER umschalten, falls du zusammen mit einem Freund ein Rennen austragen möchtest. Angaben zur Steuerung findest du auf dem Umschlag dieses Software-Handbuchs. Auch wenn dir mit dem Cocotte nicht gerade ein Rennwagen zur Verfügung steht, ist dies eine großartige Möglichkeit, dich mit den Straßen von Los Angeles vertraut zu machen und ein Gefühl für das Spiel zu bekommen, bevor du deine Rennkarriere beginnst.

湾岸
MIDNIGHT CLUB II

KARRIERE-MODUS

Rennfahrer, die den Midnight Club herausfordern, möchten sich Respekt verschaffen. Und das erreichen sie nur, indem sie Rennen gewinnen. Häufig gewinnst du bei einem Sieg über deine Gegner nicht nur ein Rennen – das Gefühl, die Straßen zu beherrschen wird nur noch davon übertroffen, einen neuen Wagen in die Finger zu bekommen.

Los Angeles



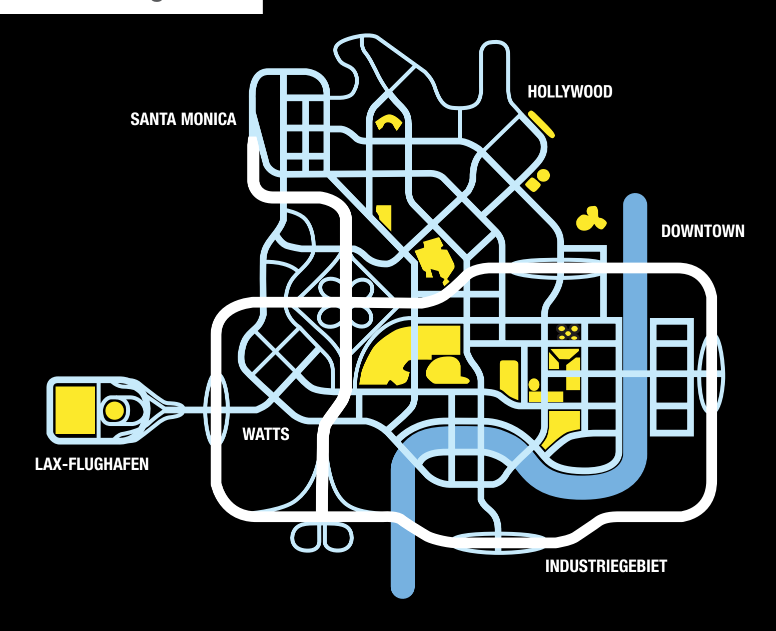
LOS ANGELES

STRASSENBERICHT: Eine Kombination aus unzugänglichen und gewundenen Hügelstraßen und weiten, offenen Autobahnen und Schnellstraßen. Das trockene Wüstenklima sorgt für eine optimale Traktion. Die Niederschlagswahrscheinlichkeit geht gegen Null.

VERKEHRSSTUDIE: Los Angeles – überbevölkert und mit einem schlechten öffentlichen Verkehrsnetz ausgestattet – ist berüchtigt für seine notorischen Verkehrsstaus. Auch wenn man sich darum mitten in der Nacht keine Sorgen machen muss, resultieren die Beschränkungen des örtlichen Nachtlebens in einem überdurchschnittlich hohen Freizeitverkehr.

湾岸 MIDNIGHT CLUB II

Los Angeles



TIPPS

TAIL-SLIDING (Leertaste/Mausrad anklicken + rechte Cursor-Taste/Maus nach rechts bewegen):
Maximiere die Steuerung innerhalb eines Rennens – lasse in Kurven durch Betätigen der Handbremse das Heck schleudern.

SCHEINWERFER AUFBLENDEN (F):
Gib einem Gegner ein Signal, indem du die Scheinwerfer aufblendest – wenn er/sie die Herausforderung annimmt, geht es sofort los.

TANKZAPFSÄULEN:
Wenn du eine dieser Zapfsäulen bei waghalsigen Kurvenfahrten streifst, kannst du dich von deinem Schlitten verabschieden. Du kannst allerdings Gegner in die Zapfsäulen drängen und zuschauen, wie alles in Flammen aufgeht.

POLIZEI-HELIKOPTER:
Die Verkehrspolizei des LAPD arbeitet jetzt schon seit Jahrzehnten mit der Unterstützung von Helikoptern. Fahre so schnell wie möglich und so schlau wie nötig, um einer Entdeckung aus der Luft und einer anschließenden Verhaftung auf dem Boden zu entgehen.

DIE FOLGENDEN STEUERUNGEN SIND IM KARRIERE-MODUS NUR VERFÜGBAR, WENN SIE FREIGESCHALTET WURDEN.

WINDSCHATTENTURBO (Hinter Gegner fahren + X-Taste):
Fahre dicht hinter den Wagen vor dir, achte auf die Luftströmungen und lausche dem Geräusch des Windschattenfahrens. Bleibe für einen kurzen Moment in dieser Position bis sich die Anzeige rot gefärbt hat und drücke dann den Turbo (X-Taste), um deinen Gegner mit einem Wahnsinnstempo zu überholen.

BURNOUT (Leertaste/Mausrad anklicken + obere Cursor-Taste/linke Maustaste):
Halte die Handbremse gedrückt (Leertaste/Mausrad anklicken) und tritt im Stand oder bei niedriger Geschwindigkeit aufs Gas (obere Cursor-Taste/linke Maustaste). Löse die Handbremse, wenn die Anzeige den Anschlag erreicht und rot wird. Du kannst den Wagen bei einem Burnout auch im Stand wenden. Behalte bei einer derartigen Fahrweise im Auge, dass zu langes Laufen des Motors im hohen Drehzahlbereich einen Motorschaden verursachen könnte.

STEUERUNG IN DER LUFT (Shift + Cursor-Tasten):
Halte in der Luft die Gewichts-Transfer-Taste gedrückt (Shift). Auf diese Weise wird das Rollen des Fahrzeugs automatisch geregelt. Halte die Taste weiter gedrückt, um dein Fahrzeug mithilfe der Cursor-Tasten auszurichten.



湾岸
MIDNIGHT CLUB II

Paris



PARIS

STRASSENBERICHT: Die Kopfsteinpflasterstraßen aus den alten Tagen der Stadt sind gut erhalten – bieten aber trotz allem nicht die Traktion, mit der moderne Straßen aufwarten können. Wie in vielen Städten Europas besteht der Stadtplan aus einem Netzwerk von Hauptstraßen, Kreisverkehren und engen Gassen, die auf der Suche nach Abkürzungen äußerst hilfreich sein können.

VERKEHRSSTUDIE: Die Pariser sind bekannt für ihre Etikette und ihren hartnäckigen Nationalismus und machen es auf diese Weise tollkühnen Außenseitern äußerst schwer. Der Pendelverkehr ist bei Straßenrennen alles andere als hilfreich. Meistens sind die Verkehrsstaus jedoch auf den Tag beschränkt. Menschenansammlungen und hohes Verkehrsaufkommen sind allerdings auch im Pariser Nachtleben eine ernstzunehmende Konstante.



TIPPS

180-GRAD-DREHUNG (untere Cursor-Taste/rechte Maustaste + Leertaste/Mausrad anklicken + Cursor-Tasten/Maus bewegen):
Halte die Rückwärts-Taste gedrückt (untere Cursor-Taste/rechte Maustaste), betätige die Handbremse (Leertaste/Mausrad anklicken) und schlage ein (Cursor-Tasten/Maus bewegen) – anschließend dreht sich der Wagen herum.

MOTORRAD IN DIE KURVE LEGEN (Shift/linke Maustaste + Cursor-Tasten/Maus bewegen):
Halte die Gewichts-Transfer-Taste gedrückt (Shift/linke Maustaste) und lenke nach links oder rechts. Auf diese Weise machst du eine schärfere Kurve. Diese Methode ist zum Kurvenfahren besser geeignet, als mit der Handbremse zu "driften".

FAHREN AUF ZWEI RÄDERN (Shift/linke Maustaste + linke Cursor-Taste/rechte Cursor-Taste):
Halte beim Fahren eines Autos die Gewichts-Transfer-Taste gedrückt (Shift/linke Maustaste) und schlage mit den Cursor-Tasten die gewünschte Fahrtrichtung ein. Halte beim weiteren Manövrieren des Fahrzeugs die Gewichts-Transfer-Taste gedrückt. Loslassen der Taste, Bremsen, zu langsames Fahren oder ein Zusammenstoß führen dazu, dass der Wagen wieder auf die Straße zurückfällt.

FRANZÖSICH FÜR ANFÄNGER:
P's zeigen dir den Weg zu Parkhäusern und Abkürzungen durch die engen Gassen, **C**'s markieren die Eingänge zu den unterirdischen Katakomben und **T**'s informieren dich über voraus liegende Tunnel.

RIESENSPRÜNGE:
Mit der richtigen Geschwindigkeit und Leistung ist buchstäblich keine Sprungdistanz unerreichbar. Lass dich auf deiner Siegfahrt nicht unnötig lange von Sackgassen aufhalten.

FISH-TAILING - FREUND ODER FEIND:
In einem kritischen Moment die Kontrolle über das Fahrzeug zu verlieren, kann dich ein komplettes Rennen kosten. Taktisch geplante und sorgfältig ausgeführte Kollisionen können jedoch einen Gegner abbremsen und möglicherweise im letzten entscheidenden Moment eine Niederlage in einen Sieg verwandeln.



湾岸
MIDNIGHT CLUB II

Tokio

TOKIO

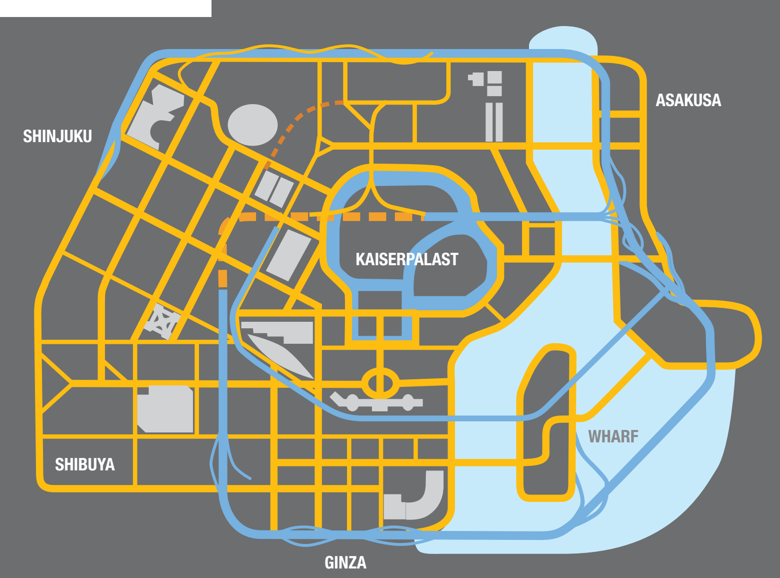
STRASSENBERICHT: Die samtig schwarzen Straßen winden sich durch die Neon-Canyons von Tokio – perfekt, um ein wenig Gummi auf den Asphalt zu brennen. Nimm dir die Zeit, dich an den Linksverkehr zu gewöhnen und gehe den aggressiven örtlichen Gesetzeshütern aus dem Weg.

VERKEHRSSTUDIE: In Downtown sind die Straßen dicht gedrängt, aber auf den erhöhten Autobahnen kommt man schnell voran. Der dichte Verkehr verschwindet in der Nacht, wenn die strenge Polizeistunde die meisten Möchtegern-Rennfahrer wieder zurück in die Vorstädte drängt.



湾岸 MIDNIGHT CLUB II

Tokio



TIPPS

DUCKEN (Shift + W-Taste/Maus nach oben bewegen):
Halte beim Motorradfahren die Gewichts-Transfer-Taste gedrückt (Shift) und drücke die **W**-Taste. Durch den auf diese Weise reduzierten Windwiderstand wird die Höchstgeschwindigkeit deines Motorrades gesteigert.

WHEELIE (Shift + S-Taste + Maus nach oben bewegen):
Halte die Gewichts-Transfer-Taste (Shift) während der Fahrt gedrückt und drücke die **S**-Taste. Solltest du die Taste zu stark drücken, fällt der Fahrer vom Motorrad herunter. Durch einen korrekt ausgeführten Wheelie wird dein Motorrad extrem beschleunigt. Drücke die **W**-Taste oder löse den Druck auf die Gewichts-Transfer-Taste, um das Motorrad wieder in die normale Position zu bringen.

STAND AUF DEM VORDERRAD (Shift + W-Taste/Maus nach oben bewegen + untere Cursor-Taste/rechte Maustaste):
Halte während der Fahrt die Gewichts-Transfer-Taste (Shift) gedrückt und drücke die **W**-Taste. Betätige nun ganz normal die Bremse (untere Cursor-Taste/rechte Maustaste), um das Motorrad auf das Vorderrad zu stellen.

TELEFONMASTEN:
Das gezielte Umwerfen von Straßenlaternen kann deinem Gegner den Weg versperren, wenn du dies jedoch mit einem Telefonmast probierst, ziehst du wohl eher den Kürzeren.

VERKEHRSAMPELN:
Das schnelle Überfahren von Kreuzungen bei Rot und das damit verbundene Risiko einer Hochgeschwindigkeitskollision ist ein todsicherer Weg, einen Sieg zu gefährden. Die Kunst, die Grünphasen optimal auszunutzen, sollte Teil deines unerschöpflichen Repertoires werden.





ARCADE-MODI



SPRITZTOUR:
Eine großartige Möglichkeit, sich mit den Städten vertraut zu machen und ein Gefühl für das Spiel zu bekommen, bevor du deine Rennkarriere beginnst. Der Spritztour-Modus bietet dir außerdem eine vollkommen risikofreie Möglichkeit, neue Fahrzeuge auszuprobieren. In diesem Modus steht dir alles zur Verfügung, was du bereits im Karriere-Modus freigeschaltet hast.



STRECKEN-RENNEN:
Traditionelle Runden-Rennen – allerdings zusätzlich gewürzt mit Fußgängern und normalem Straßenverkehr. Durchfahre zuerst die Checkpoints und sammle die karierte Flagge ein. Wie bei den Karriere-Rennen ist die wohlbedachte Auswahl von Fahrzeug und Abkürzungen von größter Bedeutung. Da bei Strecken-Rennen normalerweise mehrere Runden gefahren werden, solltest du dafür Sorge tragen, dass dein Fahrzeug einiges einstecken kann.

湾岸 MIDNIGHT CLUB II

KAMPF-MODI

Autoschlachten vom Feinsten – spiele alleine oder gehe online. Spiele den klassischen Hol-die-Flagge-Modus oder den innovativen Explosions-Modus, welche beide nur ein einziges Ziel haben: auf der Straße zu überleben.

EXPLOSION

Schnapp dir zuerst den Zünder und versuche, in einem Stück zum Auslösepunkt zu gelangen, um deine Gegner in die Luft zu jagen. Zerstöre den Wagen mit dem Zünder, um eine neue Runde mit neuen Gegnern zu beginnen.



EINSTELLUNGEN:

Power-Ups	Ein/Aus
Fang-Limit	0 – 10
Zeitlimit	0 – 30 Minuten
Zünder	Leicht/Schwer (Schwere Zünder reduzieren die Höchstgeschwindigkeit des den Zünder transportierenden Fahrzeugs)
Teams	Ein (rot/blau) Aus
Anzahl der Fahrzeuge	2 – 8

HOL DIE FLAGGE

Hol dir die Flagge und bring sie vor deinem Gegner zurück zum Tor. Übernimm die Flagge, indem du mit dem Wagen des Fahrers, der die Flagge transportiert, irgendwie in Berührung kommst. Nutze die Power-Ups zu deinem Vorteil und sichere dir den Sieg.



EINSTELLUNGEN:

Power-Ups	Ein/Aus
Fang-Limit	0 – 10
Zeitlimit	0 – 30 Minuten
Flagge	Leicht/Schwer (Schwere Flaggen reduzieren die Höchstgeschwindigkeit des die Flagge transportierenden Fahrzeugs)
Teams	Ein (rot/blau) Aus
Anzahl der Fahrzeuge	2 – 8

SYMBOLE IM KAMPF-MODUS

SYMBOL:	NAME:	ZIEL:	AUSWIRKUNG:
	STÖRER	Gegner	Die Sicht eines Gegners, der von diesem Power-Up getroffen wird, wird verzerrt.
	TURBO	Gegner	Ein von diesem Power-Up getroffener Gegner beschleunigt unaufhaltsam. Auch das Treten der Bremse beendet die Beschleunigung nicht. Einer der Nitros des Gegners wird verbraucht.
	EIS	Gegner	Ein von diesem Power-Up getroffener Gegner fährt wie auf Eis.
	IMPULS	Gegner	Aktiviert der Spieler dieses Power-Up werden die Gegner in seiner unmittelbaren Umgebung zur Seite gestoßen. Dies ist wie eine Druckwelle ohne Explosion.
	TARNUNG	Spieler	Der Spieler wird für die Dauer von ein paar Sekunden unsichtbar.
	NITRO	Spieler	Ein Nitro-Boost wird zu dem Vorrat des Spielers hinzugefügt.
	MEGA-SCHADEN	Spieler	Der Spieler fügt seinem Gegner das Vierfache des normalen Schadens zu.
	SCHILD	Spieler	Der Spieler wird gegen jeglichen Schaden von außen immun.
	STOPP	Gegner	Ein von diesem Power-Up getroffener Gegner betätigt unmittelbar sowohl die Bremse als auch die Handbremse.
	LENKUNG UMKEHREN	Gegner	Wird ein Gegner von diesem Power-Up getroffen, wird die Lenkung umgekehrt. Eine Linkskurve lenkt nach rechts und umgekehrt.



SPIEL-OPTIONEN

SPIEL
- Untertitel: an/aus
- Schaltung: Manuell/Automatik
- Rückspiegel: an/aus/auto (nur wenn nützlich)
- Mini-Karte: drehend/fixiert
- Standard-Kamera: Fahrer/sehr nah/nah/mittel/weit
- Film-Kamera: an/aus
- Symbole: Röntgen an/Röntgen aus
- Tachometer: mph/km/h

GRAFIK:
- Auflösung: 640 x 480 x 32 und mehr
- Effekte, Schatten, Reflektionen und Environment-Mapping: an/aus



MITWIRKENDE:
- Mitwirkende

SPRACHAUSWAHL:
- Englisch, Deutsch, Italienisch, Französisch, Spanisch

CHEATS:
- Cheat-Codes hier eingeben

STEUERUNG:
- Tastatur, Maus, Gamepads, Joysticks

AUDIO:
- Bearbeite die Lautstärke der einzelnen Midnight-Club-2-Sounds – Musik, Soundeffekte und Sprache.

  MP3-ABSPIELLISTEN: Neben dem Midnight-Club-2-Soundtrack kannst du auch deine eigenen MP3-Dateien anhören. Dazu musst du einfach nur deine MP3-Dateien oder deine .m3u-Abspiellisten in das Verzeichnis "USERDATA/MP3" im Midnight-Club-2-Installations-Verzeichnis verschieben. Deine MP3-Dateien und Abspiellisten werden dann als neue Musik-Auswahlmöglichkeiten im Pause-Menü erscheinen.

Speichern:
Midnight Club 2 speichert deine Spiele automatisch.

Wiederholungs-Modus: (im Pause-Menü)
Kamera wechseln: Pfeiltaste links
Pause/Wiederholung neu starten: Pfeiltaste unten
Einzelbild weiter: Pfeiltaste rechts
Steuerungselemente verbergen/anzeigen: Pfeiltaste oben



RENN-BEARBEITUNG

Scrolle zum Renn-Bearbeitungs-Modus. Wähle zuerst eine Stadt, die du im Karriere-Modus freigeschaltet hast, und anschließend einen von 15 verfügbaren Rennspeicherplätzen, um ein Rennen zu erstellen. Drücke Enter, um den Renn-Bearbeitungs-Modus zu beginnen.

KARTEN-ANZEIGE: Sobald du dich in der Karten-Anzeige befindest, kannst du den Cursor mithilfe der Cursor-Tasten auf der Tastatur oder der Maus bewegen. Der anvisierte Checkpoint erscheint gelb. Drücke die Enter-Taste oder klicke die linke Maustaste, um einen Checkpoint zu platzieren oder zu entfernen.

DAS FESTLEGEN DER STRECKE: Am ersten Checkpoint erscheint der Buchstabe **S** und markiert auf diese Weise den Start-Punkt deines Rennens. Das **F** auf dem zweiten Checkpoint markiert die Ziellinie. Jeder Checkpoint, der hinter diesem Checkpoint platziert wird, wird automatisch zur Ziellinie. Die davor platzierten Checkpoints werden im Anschluss durchlaufend nummeriert (**1, 2, 3 etc**.). Du kannst pro Rennen maximal **64** Checkpoints erstellen. Rennen mit mehr als einer Runde werden mit einem **L** an Stelle des **S** gekennzeichnet, das **F** wird gar nicht erscheinen.

UMGESTALTEN: Wenn du einen deiner bereits platzierten Checkpoints anvisierst, kannst du die Reihenfolge deiner Checkpoints durch Nutzen des Mausrades oder der **P-** und **O-**Tasten.

ZOOM: Mit der **L-** und der **K-**Taste kannst du innerhalb des Zoom-Fensters heran- oder wegzoomen.

NUR-SPIELER-CHECKPOINTS: Durch Drücken der **R-**Taste gelangst du in die Anzeige der Renn-Optionen. Scrolle nach rechts oder links, um die Gegner-Optionen zu verändern. Hast du die Anzahl der computergesteuerten Spieler auf "Keine" eingestellt und kehrst anschließend zurück zur Karten-Anzeige, erscheint eine Reihe von Nur-Spieler-Checkpoints.

OPTIONEN: Neben der Anzahl der computergesteuerten Spieler kannst du ebenfalls die Art der Fahrzeuge der computergesteuerten Fahrer verändern, um den Grad der Herausforderung variieren. Hierfür steht dir jedes bereits freigeschaltete Fahrzeug zur Verfügung. Neben den Optionen "Tageszeit", "Wetter" und "Fußgänger- und Straßenverkehrsdichte" stehen dir folgende Renn- und Zeit-Optionen zur Verfügung:

RENNEN:
In Reihenfolge: Die Rennfahrer müssen die Checkpoints der Reihe nach durchfahren.
Ohne Reihenfolge: Suche dir die beste Route, um sämtliche Checkpoints zu erreichen.

ZEIT:
Keine: Es gibt kein Zeitlimit, um von einem Checkpoint zum nächsten zu gelangen.
Reset an jedem Checkpoint: Du hast nur eine begrenzte Zeitspanne, um von einem Checkpoint zum nächsten zu gelangen. Innerhalb der Karten-Anzeige kannst du die zur Verfügung stehende Zeit ändern. Markiere sämtliche Checkpoints außer dem letzten. Drücke die **M-** und die **N-**Taste, um die Zeit einzustellen.
Zuwachs an jedem Checkpoint: Genau wie bei Reset – einziger Unterschied: die Restzeit wird zu der Zeit für den nächsten Checkpoint hinzugefügt.

BEARBEITUNGS-MENÜ: Drücke innerhalb der Karten-Anzeige die **E-**Taste, um in das Bearbeitungs-Menü zu gelangen. Wähle die Option Testrennen, um deine Rennstrecke auszuprobieren. Innerhalb des Bearbeitungs-Menüs hast du außerdem die Möglichkeit, sämtliche Checkpoints auf der Karte zu löschen, einen der 15 weiteren Renn-Speicherplätze zu bearbeiten, den Namen deines Rennens zu verändern oder zum Menü zurückzukehren und in deinem Meisterstück ein echtes Rennen auszutragen.

SPEICHERN: Wähle innerhalb der Bearbeitungs-Menüanzeige "Zurück zum Menü".



ONLINE-/LAN-SPIEL

HINWEIS: Um einem Online-Spiel beitreten zu können, musst du die für Midnight Club 2 von Rockstar kontrollierte Spiel-Umgebung verlassen. Der Inhalt des Spiels wurde auf minderjährige Spieler abgestimmt. Aufgrund des interaktiven Austausches kann jedoch der Inhalt eines Online-Spiels hiervon abweichen. Rockstar übernimmt keine Verantwortung für Inhalte, die nicht im Spiel selbst enthalten sind

Bist du bereit, online zu gehen und gegen Fahrer auf der ganzen Welt anzutreten? Für ein Midnight Club 2 Online-Spiel benötigst du eine Breitbandverbindung zum Internet und einen Service-Provider. Unter http://www.take2games.com/support findest du weitere Informationen.

Wähle entweder LAN- oder Internet-Spiel und entscheide, ob du selbst ein Spiel ausrichten oder einem bereits bestehenden Spiel beitreten möchtest. Falls du einem bestehenden Spiel beitreten möchtest, musst du dein Fahrzeug wählen (WICHTIG: für das Online-Spiel stehen dir nur Fahrzeuge und Rennen zur Verfügung, die du bereits innerhalb des Karriere-Modus freigeschaltet hast) und warten, dass der Host das Spiel startet. Solltest du selbst ein Spiel ausrichten, musst du die Optionen wie für ein lokales Spiel konfigurieren und das Spiel starten, sobald die erforderliche Anzahl Spieler erreicht ist.

ONLINE-ANWEISUNGEN

Innerhalb des Internet-(Online)-Menüs hast du die Möglichkeit, einen Benutzernamen zu erstellen. Das ist der Name, unter dem dich die anderen Online-Spieler kennen werden. Hier gibst du ebenfalls den Namen ein, den du für ein Spiel über ein Local Area Network (LAN) verwenden möchtest. Falls du keinen Benutzernamen erstellt hast, wird dein Spieler-Name in den LAN-Spielen identisch mit dem Namen des von dir ausgewählten gespeicherten Spiels sein.

Sobald du eine der Optionen Internet (Online) oder Local Area Network (LAN) ausgewählt hast, kannst du einem Spiel beitreten oder ein Spiel ausrichten.





湾岸
MIDNIGHT CLUB II

ONLINE-/LAN-SPIEL

EINEM AUSGERICHTETEN SPIEL BEITRETEN



Wie man einem ausgerichteten Spiel beitritt

Der Beitritt in ein bereits bestehendes Spiel geschieht durch einfaches Auswählen eines Spiels aus der Liste der verfügbaren Spiele (sofern mehr als ein Spiel zur Verfügung stehen).

Die Anzeige für die Verbindungsqualität zeigt an, welche Spiele über eine schnellere Verbindung verfügen, und kann auf diese Weise die Wahl deiner Verbindung beeinflussen.

Es werden keine Spiele in Städten angezeigt, die du noch nicht freigeschaltet hast. Außerdem stehen dir nur Fahrzeuge zur Verfügung, die du bereits innerhalb des Karriere-Modus freigeschaltet hast - also stürz dich ins Training und schalte sämtliche Autos frei.



Ein eigenes Spiel ausrichten

EIN EIGENES SPIEL AUSRICHTEN

Das Ausrichten eines eigenen Spiels gibt dir die Möglichkeit, die Bedingungen des Rennens festzulegen: den Ort, die Anzahl der Wagen, das Wetter und viele andere Optionen. Anschließend werden andere Spieler deinem Spiel beitreten – es sei denn, du hast vorher festgelegt, dass nur deine Freunde an deinem Spiel teilnehmen dürfen und dieses durch ein Passwort geschützt hast. Das gibt euch die Möglichkeit, in Ruhe zu trainieren, bis ihr euch zutraut, euch der weltweiten Renngemeinde zu stellen.



Die Bearbeitung des Wetters und anderer Einstellungen für deine Mitspieler

HINWEIS: Du kannst nur Spiele in Städten ausrichten, die du bereits freigeschaltet hast. Zu Beginn steht dir deshalb nur Los Angeles zur Verfügung. Mit zunehmendem Fortschritt innerhalb des Karriere-Modus kannst du jedoch auch Rennen auf Strecken in Paris oder Tokio austragen.

Außerdem solltest du dir als Host darüber im Klaren sein, dass deine potenziellen Mitspieler möglicherweise noch nicht alle Städte freigeschaltet haben, die du eventuell schon durchgespielt hast. Aus diesem Grund kann es sein, dass du zu Beginn mehr Spieler ermunterst, an deinen Spielen teilzunehmen, wenn du diese in Los Angeles ausrichtest. Andererseits kannst du auch davon ausgehen, dass die Gegner, die einem Spiel beitreten, das du in Tokio ausrichtest, eine größere Herausforderung für dich darstellen werden.

Weitere Optionen, die dir als Host zur Verfügung stehen, sind:
- Das Ausrichten privater Spiele, für deren Beitritt ein Passwort erforderlich ist.
- Das Verbannen ungewünschter Spieler aus deinem Spiel.
- Die Einschränkung der verfügbaren Fahrzeuge, um dein Spiel möglichst fair zu gestalten.

Außerdem kannst du die Länge der Spielzeit, die Anzahl der "Flaggen-Abwürfe" und die Tatsache, ob der die Flagge transportierende Spieler langsamer fahren soll, damit er leichter zu schnappen ist, für die von dir und deinen Freunden bevorzugten Einstellungen verändern.

Entdecke die zahlreichen Optionen in Midnight Club 2 und experimentiere ein wenig mit ihnen herum, um sie richtig genießen zu können. Probiere die Vielzahl der verfügbaren Variationen aus und mache das von dir ausgerichtete Spiel zu einer einzigartigen und spannenden Erfahrung für dich und all die Spieler, die deinem Spiel beitreten werden.



MITWIRKENDE

ROCKSTAR SAN DIEGO

Producer: Jay Panek
Associate Producer: Sean Carson
Associate Producer: Eric T. Smith
Associate Producer: Darion Lowenstein
Game Analyst/Production Assistant: Kris Roberts

ROCKSTAR SAN DIEGO PROGRAMMING TEAM

Lead Programmer/Opponent A.I.: Ted Carson
Technical Director/Networking: Mark Rotenberg
Senior PC Programmer/Rendering/Optimization: Mark Robinson
Audio/Police AI Battle Modes/Tools: Mike Currington
Frontend/Hud/UI Design: Gunter Erhart
In-Game Race Editor/Tools/Additional UI: Devan Hammack
Networking: Tim Laubach
Ambient Vehicles/Triggered Events/Race Tools: Sridharan Thyagarajan
Visual Effects: Ben Padget
Car & Motorcycle Dynamics/Pedestrians: Jeff Roorda
Visual Effects: Andrew Zaferakis
Audio Programming: Joshua Breindel
UI/Hud Interface: Ryan Higa
Networking: Daniel Blumenthal
Optimization: Chris Coffin

ROCKSTAR SAN DIEGO DESIGN TEAM

Lead Game Designer: Mauro Fiore
Game Designers: Troy Bowman
Level Designer: Marc Fredrickson

ROCKSTAR SAN DIEGO ART TEAM

Lead Artist: Scott Stoabs
Art Director/City Lighting: David Hong
Technical Artist/City Lighting/Character Modeler: Wade Schin
UI/HUD Design: Ted Bradshaw
UI/HUD Artist: Marshall Ross
3D Vehicle Artist: Kouros Moghaddam, Garrett Flynn, Eduardo Franz
3D City Artist: Ron Suverkrop, Mary Ann O'Leary, Mike Nagatani, Deanna Lorenz, Andrea Rotenberg, Caterina Schintu, Rick Gonzalez, Lisa Mulvaney
2D/3D Artist: Kyushik Shin
Animator/Character Modelers: Michael Limber, Alex Whitney
Character Design: Jae Kim

ROCKSTAR SAN DIEGO AUDIO TEAM

Lead Sound Designer: Paul Lackey
Sound Design & Support: Steven von Kampen
Sound Design & Support: Mark Loperfido

Additional audio samples: Greg Hill, Sound Wave Concepts
Vehicle Consultant: Michael Macare
UI and load music: David Helpling, DHM Music Design

ROCKSTAR SAN DIEGO QA TEAM

Test Manager: Jason Dickson
PC Lead Product Analyst: Mike Bagley

PC PRODUCT ANALYST

Chris Deboda, Adam Hernandez, Troy Schram, Thomas Hiett, Peter Charron, Frank Silas II, Gilbert Sandejas, Dirk Lancaster, Ghyan Koehne

AGE (GAME ENGINE):

AGE Lead Programmer: Henry Yu
AGE Technical Director: David Etherton
AGE Physics: Nathan Brown
AGE Audio: Joshua Breindel

ROCKSTAR SAN DIEGO SUPPORT

Director of Product Development: Alan Wasserman
Chief Technology Officer: Steven Reed
Director of Research and Development: David Etherton
I.T. Group: Michael Mattes, David Counts
Creative Director: Steven Olds
Character Cutscenes: SE STUDIOS
Producer & Project Supervisor: Seryong Kim
Project Manager & Animation Supervisor: Jenny Ryu
Modeling Supervisor: Jungmin Chang
Texture Supervisor: Jungseung Hong
Setup Supervisor: Kyudon Choi
Lighting Supervisor: Bryan Ku

ROCKSTAR SAN DIEGO ADDITIONAL PROGRAMMING

Will Hutchinson, Bill Hicks, Bill Purvis, Andy Styles, Steve Rotenberg, Steven Boswell, Peter Palombi, David Quinn, Joe Adzima, Kahn Jekarl

ROCKSTAR SAN DIEGO SPECIAL THANKS

Karen Wilder, Phil Scott, Glen Hernandez, Darci Morales, Luis Gigliotti, Michael Limber, Brad Hunt, Julie Liss, Kristen Sinclair, Jo Kilburn, Marie Alexander, Jennifer Sole, Shannon Haynes, Rob Bacon, Ted Vargas, Tony Vargas, Wing Cho, Carlos Hernandez, Eli Enigenburg, Josh Bass, Jennifer Terry, Sean Carson, Todd Davis, M. Louis Thibaut, Dominic Craig, Josh Needleman, Keith Ta, Nate Morgan, Jason Collier, Scott Balderas, Kevin Moore, Freddy Martinez, Joe Butler, Aaron Marks, Courteney Chu, Michael Genco, Jason Burke, Colin Runnion, Fletcher Walker, Anthony Dyb, Werner Funk, Mark Hahn, Kelsey McNair, Christina Meeks, Bryant Wells, Koud Vongsikeo, Judy Henderson, Fred Markus, M. Christopher Shioya, Nasko Fejza, Erika Kioke

EXTRA SPECIAL THANKS

To everyone here at Rockstar San Diego, especially to the friends and families who have been so supportive of the team through all the long hours and hard work.

ROCKSTAR NYC

Executive Producer: Sam Houser
Producer: Dan Houser
Associate Producer: Mark Garone
VP of Development: Jamie King
Chief Technology Officer: Gary J. Foreman
Director of Quality Assurance: Jeff Rosa
Lead Analyst: Brian Planer

Rockstar Test Team: Lance Williams, Brian Planer, Joe Greene, Elizabeth Satterwhite, Mike Hong, Lee Cummings, Rich Huie, Gene Overton, Neil McCaffrey, Brian Alcazar

Research and Analysis: Joe Howell

Production Team: Terry Donovan, Jenefer Gross, Corey Wade, Jennifer Kolbe, Adam Tedman, Jung Kwak, Paul Yeates, Brian Wood, Jenny Jemison, Futaba Hayashi, Jeff Casteneda, Susan Lewis, Steve Knezevich, Chris Carro, Rob Fleischer, Renaud Sebbane, Jerry Luna, Jeff Williams, Daniel Einzig, Richard Kruger, Devin Bennett, Noelle Sadler, Kerry Shaw, Lindsey Caldwell, Jordan Chew, Hosi Simon

INTRO, CUT SCENES & DIALOGUE

Directed by: Marc Fernandez
Art Director: Alex Horton
Japanese language translation: Futaba Hayashi
Director for Intro Film: Navid Khonsari
Creative Associate: Joseph Howell

Sound Mix: Digital Arts
Digital Design Work: Charlex

Rockstar Games Intro Animation by: Brian Shelton

Cover Art and 3D Vehicle Renders by: Hornet Inc.

Uses Bink Video.
Copyright (C) 1997-2003. By RAD Game Tools, Inc.

Dialogue Written by: Marc Fernandez, Gillian Telling

CAST

Angel: Adam Wylie
Hector: Armando Riesco
Moses: Jordan Gelber
Gina: Leyna Juliet Weber
Steven: Anselem Richardson
Diego: John Doman
Dice: Robert Jackson
Maria: Melissa Delaney DeValle
Primo: Stelio Savante
Blog: Ritchie Coster
Jewel: Soledad Pertier
Julie: Malaya Rivera Drew
Ian: Marc Gray
Farid: Hunter Platin
Owen: Dominic Hawksley
Parfait: Sabrina Boudot
Stephane: Marc Forget
Ricky: Andrew Pang
Shing: Burch Wang
Nikko: Charlee Chiv
Zen: Yasu Suzuki
Kenichi: Yoshi Amao
Haley: Alissa Dean
Ichiro: Yasu Suzuki
Makoto: Ken Kensei
Savo: Alex Kroll

Cops: Adam Davidson, Axel Ericson, Marc Fernandez, Renaud Sebbane, Dan LaTorre, Paul Dragan, Nicholas Samuel

Pedestrians: Adam Davidson, Kate Dulcich, Axel Ericson, Maya Hall, Futaba Hayashi, Lorna Jordan, George Quavier, Steve Robert, Noelle Sadler, John Zurhellen, Gillian Telling, Dan Toyama, Tama Hui, Kira Lauren

Soundtrack: Terry Donovan, Mark Garone, Dan Houser, Susan Lewis, Adam Tedman

ROCKSTAR LONDON

Neil Stephen, Nijiko Walker, Hamish Brown, Amy Curtin, Hugh Michaels, Lucien King, Chris Wood

TAKE 2 QA EUROPE

Mark Lloyd, Tim Bates, Matt Hewitt, Phil Alexander, Andy Mason

TAKE 2 EUROPEAN TEAM

Gary Lewis, Christoph Hartmann, Jochen Till, Karl Unterholzner, Serhad Koro, Sarah Seaby, Jon Broadbridge, Chris Madgwick, James Crocker, Julian Hoddy, Matthias Wehner, Andreas Traxler, Jochen Färber, Alexander Harlander, Hendrik Lesser, Nasko Fejza, Véronique Lallier, Emmanuel Tramblais, Matthias Bellone, Elena Morlacchi , Giovanni Oldani, Monica Puricelli, David Powell, Christine Zambesi, Debbie Jones, Onno Bos, Jaspreet Bansi



SOUNDTRACK

ART OF TRANCE
“Blue Owl”
(written by Simon Berry)
Published by Pineapple Music
Copyright 1996
Art of Trance appear courtesy of Platipus Records
For more information on Platipus artists, check out
www.platipus.com

KANSAI
“Rococco”
(written by Tony Rapacioli)
Published by Pineapple Music
Copyright 2002
Kansai appear courtesy of Platipus Records
For more information on Platipus artists, check out
www.platipus.com

ART OF TRANCE
“Stealth”
(written by Simon Berry)
Published by Pineapple Music
Copyright 1999
Art of Trance appear courtesy of Platipus Records
For more information on Platipus artists, check out
www.platipus.com

BLUMARTEN
“Simon and Lisa”
(written by Leo Wyndham, Chris Marigold)
Published by 33 RPM / Copyright Control
Copyright Guidance Recordings, 2003
Blumarten appear courtesy of Guidance Recordings
For more information on Guidance artists, check out
www.33rpm.com

BLUMARTEN
“Home Videos”
(written by Leo Wyndham, Chris Marigold)
Published by 33 RPM / Copyright Control
Copyright Guidance Recordings, 2003
Blumarten appear courtesy of Guidance Recordings
For more information on Guidance artists, check out
www.33rpm.com

AXUS
“When I Fall In Love” (Strike Acid Dub)
(written by Austin Bascom)
Published by 33 RPM
Copyright Guidance Recordings, 1997
Axus appear courtesy of Guidance Recordings

PROJECTIONS
“Escaping Sao Paulo”
(written by Simon James / Dan Hastie)
Published by 33 RPM
Copyright Guidance Recordings, 2002
Projections appear courtesy of Guidance Recordings
For more information on Guidance artists, check out
www.33rpm.com

ANTENNA
“Round About Midnight”
(written by Jo Bakke)
Published by 33 RPM
Copyright Guidance Recordings, 2002
Antenna appear courtesy of Guidance Recordings
For more information on Guidance artists, check out
www.33rpm.com

SUBTECH
“Timeshift”
(written by Matthew Jackson and Matthew Dunning)
Published by Subtech
Copyright 1999
Subtech appear courtesy of Subtech
Watch for Subtech’s new album, out this summer

NOKTERNAL
“Aurora “
(written and produced by Justin Spier)
Published by Crescendo Music
Copyright 2001
Nokternal appear courtesy of Crescendo Music

ACM
“Elements of Trance - DJ Kim's Reload Mix”
(written by M. Mix, B.N. Magix)
Published by Webster Hall Publishing
Copyright 2002 Manifold Music GmbH
ACM appear courtesy of Webster Hall Records
Check out other Webster Hall artists at
www.websterhall.com

DJ ROBERT & MARTINEZ BROTHERS
“Electrified”
(written by Robert Gitelman, Jaron Martinez)
Published by Webster Hall Publishing
Copyright 2002 Manifold Music GmbH
DJ Robert & Martinez Brothers appear courtesy of Webster Hall Records
Check out other Webster Hall artists at
www.websterhall.com

JACK HENDERSON
“Syntrax”
(written by Eric del Mar, Ray Clarke)
Published by Webster Hall Publishing
Copyright 2002 Manifold Music GmbH
Jack Henderson appears courtesy of Webster Hall Records
Check out other Webster Hall artists at
www.websterhall.com

MICHAEL DA BRAIN
Brain 35 "Only A Illusion" Non Vocal Cut
(written by Michael da Brain)
Produced by Michael da Brain
Michael da Brain appears courtesy of Webster Hall Records
Published by Webster Hall Publishing
Copyright 2002 Manifold Music GmbH
Check out other Webster Hall artists at
www.websterhall.com

D-NOISER
Brain 29 "Demon of the Church" Mix 1
(written by Frank D. Noise)
Produced by D-Noiser
D-Noiser appears courtesy of Webster Hall Records
Published by Webster Hall Publishing
Copyright 2002 Manifold Music GmbH
Check out other Webster Hall artists at
www.websterhall.com

MICHAEL DA BRAIN
Brain 2 "Something For Your Mind" Kaylab Remix
(written Michael Baur)
Produced by Michael da Brain, remixed by Kaylab
Michael da Brain appears courtesy of Webster Hall Records
Published by Webster Hall Publishing
Copyright 2002 Manifold Music GmbH
Check out other Webster Hall artists at
www.websterhall.com

D-NOISER
Brain 30 "Brain Train Psycho" tb 303 mix
(written by Frank D. Noise)
Produced by D-Noiser
D-Noiser appears courtesy of Webster Hall Records
Published by Webster Hall Publishing
Copyright 2002 Manifold Music GmbH
Check out other Webster Hall artists at
www.websterhall.com

D-NOISER
Brain 26 "Question" Non Vocal Mix
(written by Frank D. Noise)
Produced by D-Noiser
D-Noiser appears courtesy of Webster Hall Records
Published by Webster Hall Publishing
Copyright 2002 Manifold Music GmbH
Check out other Webster Hall artists at
www.websterhall.com

BIPATH
“Paranoize” - Flip Path mix
(written by Stephane K and Satoshi Tomiie)
Published by Madamix Productions / Satoshi Tomiie Music
Copyright 2001
Bipath appears courtesy of SAW Recordings
www.sawrecordings.com

MOOGROOVE
“Mirage”
(written by Kenji Eto)
Published by Kenji Eto
Copyright 2001
Moogroove appears courtesy of SAW Recordings
www.sawrecordings.com

FELIX DA HOUSECAT
“Silver Screen (Shower Scene)”
(written by Felix Stallings Jr., Bobby Orlando, David Jenefsky, Tommie Lorello)
From the album entitled KITTENZ AND THEE GLITZ
Published by Sherlock Holmes Music Ltd / Nettwerk Management / Universal - MCA Music Publishing, A Division of Universal Studios, Inc. (ASCAP)
Copyright 2001
Felix Da Housecat appears courtesy of Emperor Norton Records / CityRockers
Check out these and other great Emperor Norton Records artists and music at www.emperornorton.com

FELIX DA HOUSECAT
“Sequel 2 Sub”
(written by Felix Stallings Jr.)
From the album entitled KITTENZ AND THEE GLITZ
Published by Sherlock Holmes Music Ltd
Copyright 2001
Felix Da Housecat appears courtesy of Emperor Norton Records / CityRockers
Check out these and other great Emperor Norton Records artists and music at www.emperornorton.com

湾岸
MIDNIGHT CLUB II

SOUNDTRACK

GOLDEN BOY
"Nix"
(written by Stefan Altenburger)
From the album entitled Or
Golden Boy appears courtesy of Emperor Norton Records and Lado Musik GmbH / Zomba Records GmbH
©Hanseatic Musikverlag GMBH & Co. KG (GEMA) and Angora 2000 Musikverlag (GEMA)
All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI)
Copyright 2001
All Rights Reserved. Used By Permission.
Check out these and other great Emperor Norton Records artists and music at www.emperornorton.com

GOLDEN BOY
"It's Good For You To Meet People Like Us"
(written by Stefan Altenburger)
From the album entitled Or
Golden Boy appears courtesy of Emperor Norton Records and Lado Musik GmbH
/ Zomba Records GmbH
©Hanseatic Musikverlag GMBH & Co. KG (GEMA) and Angora 2000 Musikverlag (GEMA)
All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI)
Copyright 2001
All Rights Reserved. Used By Permission.
Check out these and other great Emperor Norton Records artists and music at www.emperornorton.com

THOMAS BANGALTER
"Outrun"
(written by Thomas Bangalter)
Thomas Bangalter appears courtesy of Roule Music
Published by Zomba Music Publishers Ltd
excluding France.
Daft Music for France.
© (P) and (C) Roule music 1995

THOMAS BANGALTER
“Turbo”
(written by Thomas Bangalter)
Thomas Bangalter appears courtesy of Roule Music
Published by Daft Lift Ltd. (Administered in the US & Canada by Zomba Songs (BMI) in the US & Canada and by Zomba Music Publishers Ltd. for the rest of the world.)
Daft Music for France.
© (P) and (C) Roule music 1998

THOMAS BANGALTER
“Extra Dry”
(written by Thomas Bangalter)
Thomas Bangalter appears courtesy of Roule Music
Published by Daft Lift Ltd. (Administered in the US & Canada by Zomba Songs (BMI) in the US & Canada and by Zomba Music Publishers Ltd. for the rest of the world.)
Daft Music for France.
© (P) and (C) Roule music 1998

KINNDER
“Space Station”
(written by David Trusz)
Copyright 2002

MISSTRESS BARBARA VS BARBARA BROWN
“Never Could Have Your Heart”
(written by B Bonfiglio @ Energia Studio Montreal) © 2002
Misstress Barbara appears courtesy of Relentless Records
http://www.relentlessmusic.com

PATIENTZERO
“Live 135”
(written by Jim Crowley)
© 2002

8-OFF AGALLAH
“Midnight Club Theme”
(written by A. Aguilar)
Produced by 8-Off Agallah
Published by Assassin Music
© 2002
From Agallah’s forthcoming Game Recordings LP IMAGINE YOUR LIFE coming 2003
8-Off Agallah appears courtesy of Game Recordings
www.8offagallah.com

BLU WARTA
“Midnight Club II”
(written by D. Blue, A. Aguilar)
Produced by 8-Off Agallah
Published by Assassin Music / N-Tense Music
© Blu Warta appears courtesy of Game Recordings
www.wartaworld.com

TRE LITTLE
“Let's Go”
(written by T. Dotson, A. Thelusma)
Produced by Red Spyda
Published by Sypda / Tracey Dotson
© 2002
Tre Little appears courtesy of Game Recordings
Check out more from Tre Little on the Royce da 5’9” album ROCK CITY VERSION 2.0 and on GAME TIGHT: THE VERY BEST OF GAME RECORDINGS

TRE LITTLE
“Put Your Top Down”
(written by T. Dotson, E. Rhea)
Produced by Ric Riggler
Published by Eric Rhea Music / Tracey Dotson
© 2002
Tre Little appears courtesy of Game Recordings
Check out more from Tre Little on the Royce da 5’9” album ROCK CITY VERSION 2.0 and on GAME TIGHT: THE VERY BEST OF GAME RECORDINGS

8-OFF AGALLAH & IKE EYES
“Ride Out”
(written by A. Aguilar)
Published by Assassin Music
© 2002
8-Off Agallah & Ike Eyes appear courtesy of Game Recordings
From Agallah’s forthcoming Game Recordings LP IMAGINE YOUR LIFE coming 2003
www.8offagallah.com

TONY TOUCH FEATURING DOO WOP
“G'z Up”
(written by J. Hernandez, R. Gonzales)
Produced by Tony Touch
Published by Bouncemaster Music / Melaza Music
© 2002
Tony Touch appears courtesy of Sequence Records
From the Tony Touch Mix CD THE LAST OF THE PRO RICANS in stores now on Sequence Records.
www.sequencerecords.com www.tonytouch.com

TOMMY TEE FEATURING MASTA ACE
“What Is It “
(written by T. Flaaten, D. Clear)
Produced by Tommy Tee
Published by Damasta Music / 1-2-1-2 Publishing
Copyright 2003
From Tommy Tee’s new LP coming in 2004
www.teeproductions.com.
New Masta Ace LP coming 2003
Tommy Tee appears courtesy of Tee Productions. Masta Ace appears courtesy of Yosumi Records / MacMil Entertainment
www.mastaace.com

ALPINE STARS
“Jump Jet”
(written by Richard Woolgar and Glyn Thomas)
Published by Warner/Chappell Music, Inc.
© Faith and Hope, 2000
Alpine Stars appear courtesy of Guidance Recordings
All Rights Reserved. Used By Permission
For more information on Guidance Artists, check out www.33rpm.com

TECHNISCHE HILFE

KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH SPIELELÖSUNGEN ODER CHEATS SIND!

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spiellösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben!

Bevor Sie sich mit unserem technischem Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Das brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E-Mail- Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D-Beschleunigerkarte und die
- Größe des Video-RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt

"Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und Bestätigen mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

KONTAKT:

GREEN PEPPER-SUPPORT-TEAM
Telefon: 0900 - 11 00 823

Montag - Freitag 14 - 16 Uhr

0,48 EUR / Min.

Telefax: 02451 - 40 96 42

E-Mail: support@greenpepper.de

www.greenpepper.de

© 2005 Rockstar Games. Rockstar Games, Rockstar San Diego und das R★ Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. Rockstar Games und Rockstar San Diego sind Tochtergesellschaften von Take Two Interactive Software. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. Verwendet Bink Video. Copyright (C) 1997 - 2005 von RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Microsoft und Windows 95, Windows 98, Windows 2000 und Windows ME/NT/XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Bezitzer.

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

STANDARDSTEUERUNG

Nach links lenken	Linke Pfeil-Taste, Maus nach links bewegen
Nach rechts lenken	Rechte Pfeil-Taste, Maus nach rechts bewegen
Nach oben lenken (Ducken, Stand auf dem Vorderrad)	W-Taste, Maus nach oben bewegen (Optional, keine Standardeinstellung)
Nach unten lenken (Wheelie)	S-Taste, Maus nach unten bewegen (Optional, keine Standardeinstellung)
Gas	Obere Pfeil-Taste, linke Maustaste
Bremse/Rückwärts	Untere Pfeil-Taste, rechte Maustaste
Hochschalten	A-Taste, Mausrad nach oben scrollen
Zurückschalten	Z-Taste, Mausrad nach unten scrollen
Handbremse	Leertaste, Maus-Rad anklicken
Gewichtsverlagerung	Shift
Nitro/WST	X-Taste
Nach hinten sehen	Ziffernblock 0
Kamera hoch	C-Taste
Kamera runter	V-Taste
Karte	M-Taste
In die Karte zoomen	>
Aus der Karte zoomen	<
Scheinwerfer (aufblenden), Power-Ups	F-Taste
Hupe	H-Taste
Pause	Esc
Netzwerk-Chat	Tab

SENDE EINE EMAIL AN subscribe@rockstargames.com, UM DICH AUF DER ROCKSTAR-EMAIL-LISTE EINZUTRAGEN.

WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE

© 2005 Rockstar Games. Rockstar Games, Rockstar San Diego und das Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software.
Rockstar Games und Rockstar San Diego sind Tochtergesellschaften von Take Two Interactive Software. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. Verwendet Bink Video. Copyright (C) 1997 - 2005 von RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten.